HOL

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

EXCITEBIKE™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

PROGRAMMEERBARE
SERIES
SÉRIE
PROGRAMMABLE

Let op dit zegel op alle software en toebehoren voor het Nintendo Entertainment System. Het staat voor het streven van Nintendo om u uitsluitend te voorzien van produkten van de hoogste kwaliteit. Produkten zonder dit zegel zijn niet door Nintendo goedgekeurd en voldoen niet aan onze hoge eisen van perfectie, vakmanschap, betrouwbaarheid en- als belangrijkste- van vermakelijkheidswaarde.

Fijn dat je de spelcassette Excitebike™ van Nintendo® Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Dit spel Exitebike is een van de Nintendo spellen die je zelf kunt programmeren. Je kunt daardoor je eigen racecircuit ontwerpen zodat het altijd even spannend blijft. Het is ook mogelijk een van de vijf door Nintendo ontworpen circuits te kiezen; daarbij heb je de mogelijkheid om alleen te spelen of tegen andere motorcrossers. Levensgevaarlijke haarspeldbochten, adembenemende sprongen en nog veel meer zul je beleven tijdens je rit op weg naar de finish en de overwinningsbeker.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op zodat je het later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

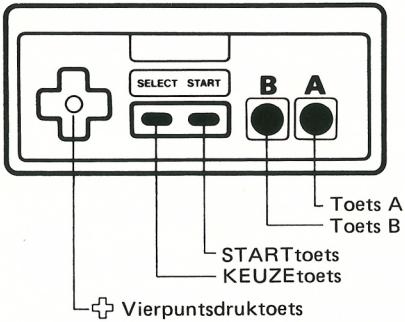
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

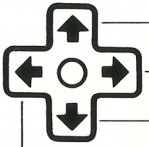
2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 – wordt gebruikt voor alle spellen.
Afstandsbediening 2 – wordt niet gebruikt.

Afstandsbediening 1



Vierpuntsdruktoets
voor als je de rode motor weer op de grond wil laten neerkomen.



Toets A

Hiermee kun je accelereren en remmen. Als je erop drukt accelereert ie, laat je hem los dan remt ie.
Gebruik deze toets voor normale ritten.

Toets B

Dit is de turbotoets: je machine accelereert snel en kan een duizelingwekkende snelheid halen. Maar pas op, als je teveel brandstof verbruikt raakt de motor oververhit en kun je pas weer verder als hij afgekoeld is.

KEUZEtoets

Beweeg het finishvlaggetje over het scherm naar het spel toe dat je wilt gaan spelen.

- Je kunt het finishvlaggetje ook met behulp van een druk op de vierpuntsdruktoets ✚ heen en weer bewegen.
- KEUZE A is een solorit-spel.
- Bij KEUZE B rijden er meerdere motorcrossers tegen elkaar.
- DESIGN is bedoeld om zelf je eigen rit te ontwerpen (zie de instructies verderop).

STARTtoets

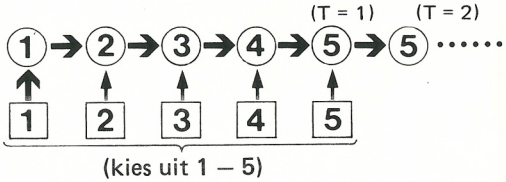
Druk op deze knop en het spel begint.

Pauzeren:

Wil je tijdens je spel pauzeren druk dan op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzesignaal en direct daarop stopt het spel. Als je weer verder wilt spelen druk je opnieuw op de STARTtoets en je kunt gewoon verder gaan op de plaats waar je daarstraks ophield.

3. SPELREGELS

- Voor je mag deelnemen aan de Exitebike-Finale moet je je eerst bewijzen in de voorronde, de Chalenge-Race.



- Kies uit met welke voorronde (1 t/m 5) je wilt beginnen.

- Als je in de voorronde op een derde of hogere plaats eindigt, mag je door naar de eindronde met hetzelfde nummer.

Voorbeelden
- 3e plaats in de voorronde → Finale
- 4e plaats in de voorronde → Spel is uit

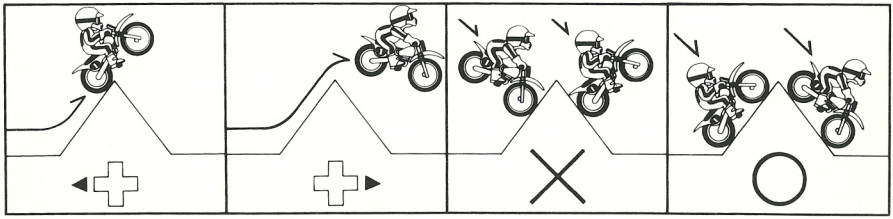
- Als je in de finale op een derde of hogere plaats eindigt, ga je door naar de volgende baan.

Voorbeelden
- Eindronde 1 → Eindronde 2 → Eindronde 3
- Eindronde 3 → Eindronde 4 → Eindronde 5

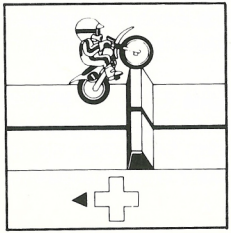
- Als je de finale rijdt op baan 5, dan kun je steeds op die baan blijven rijden. Hoe vaak je deze baan gereden hebt kun je rechtsonder op het scherm zien (T = #)
- Als bij T = 2 de aanduiding GAME OVER op het scherm verschijnt, verandert de tijd die je nodig hebt om derde te worden niet, tenzij je teruggaat naar de spelkeuze voordat je aan het volgende spel begint.
- De aanduiding 3RD links onderaan het scherm slaat op de tijd die je nodig hebt om op de derde plaats te komen.
- KEUZE A is een solorit. Bij KEUZE B rijden er meerdere motorcrossers tegen elkaar.
- Er zijn twee soorten motorcrossers: een gewone motorrijder en een motorrijder die achtervolgt. Als zo'n achtervolgende motorrijder je van achteren raakt, valt hij op de grond. Als jij een voor je rijdende motorrijder van achteren raakt, valt jouw motorrijder op de grond.
- Hoelang een gevallen motorrijder nog doorrolt is afhankelijk van de snelheid die hij had voordat hij viel. Als de motorrijder over een hindernis op de weg valt glijdt hij door tot het uiteinde van het obstakel. Mocht jouw motorrijder ten val komen druk dan snel een paar keer op de A toets om hem weer terug in de race te krijgen.
- Als je de B toets (de turbotoets) te lang ingedrukt houdt, raakt de motor oververhit. Je zult nu eerst door de afkoelingszone moeten (aangeduid met ≫) om de temperatuur van de motor te laten zakken. Midden onderaan op je scherm zie je de TEMP meter die aangeeft hoe warm de motor op dat moment is.
- Als je van de baan afraakt of door de modder rijdt zal je snelheid afnemen.

Springen

- Hoe ver je springt hangt af van de snelheid waarmee je reed voor de sprong en van de hoek waaronder je springt. Met behulp van de vierpuntsdrukknop ✚ kun je dit alles regelen.
- Als je na de sprong netjes weer met 2 wielen op de grond komt kun je snel weer wegscheuren. Als je niet goed terecht komt, valt je motor op de grond.



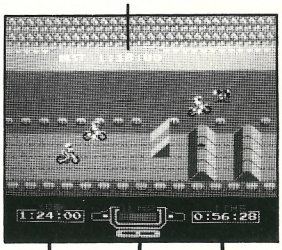
Hoge sprong **Lage sprong**



Op één wiel

- Ga op één wiel rijden (het achterwiel blijft op de grond, het voorwiel gaat omhoog) als je kleine obstakels op je weg tegenkomt.

Op één wiel



Tijdklokken

- Als je op het eerste traject de eerste finishlijn bent gepasseerd, hoor je een zoemsignaal en verschijnt middenop je scherm je trajecttijd.
- De rondetijd die je minimaal moet hebben om op de derde plaats te eindigen staat linksonder op je scherm afgebeeld (3RD).
- Voor zowel de voorrondes als voor de finale staat de SUPER RONDETIJD op de schutting in het midden van de baan afgebeeld.
- Deze SUPER RONDETIJD vermelding verdwijnt niet van je scherm als je op de reset-toets drukt. Dat gebeurt alleen als je de aan/uitschakelaar op uit zet.

Rijtechnieken

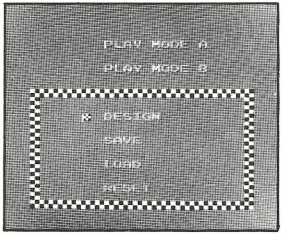
— Hoe blijf je op hoge snelheid rijden —

- Probeer op de baan te blijven.
- Rij zo min mogelijk door de modder.
- Omdat de andere motorrijders ook zo veel mogelijk de modder en de bermrand proberen te ontwijken moet je extra opletten als je naast een andere motorrijder rijdt.
- Als je over een groot obstakel op de weg heen springt, gebruik dan de vierpunts-druktoets ✚ om ervoor te zorgen dat je machine weer keurig loodrecht neer-

komt: zo verlies je bij het landen de minste snelheid en kun je direct weer op volle snelheid wegscheuren.

- Als je op de vierpuntsdruktoets ✚ drukt om het voorwiel van je machine omhoog te brengen, maak je alleen een verticale sprong (en geen horizontale). Als je daarentegen op de vierpuntsdruktoets ✚ drukt om het voorwiel van je motor omlaag te brengen, spring je zowel naar beneden als ook een flink aantal meters ver. Oefen je goed in deze beide technieken.
- Druk op toets B (de Turbotoets) vlak voor dat je wegrijdt of vlak voor een hindernis op de weg als je een snelle sprint wil trekken.
- Gebruik je achterwiel om een achtervolger uit te schakelen.
- Oefen je goed in het gebruik van de A en de B toets.
- Voorkom oververhitting van je motor door op tijd door de afkoelingszone te rijden (aangeduid met ≫).

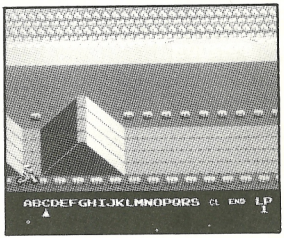
4. ONTWERPEN



Ontwerp nu je eigen circuit met behulp van het onderdeel DESIGN; hierbij kun je zelf allerlei hindernissen op de weg zetten en zelf bepalen hoeveel trajecten je moet afleggen.

1. Druk op de reset-toets om weer bij de spelkeuze te komen.
2. Door op de START toets of de vierpuntsdruktoets ✚ te drukken beweeg je het finishvlaggetje naar het item DESIGN; druk nu vervolgens op de START toets.
3. Nu verschijnt de ONTWERP fase op het scherm. Breng het vlaggetje nu weer naar ONTWERP en druk op de START toets.

N.B.: De items save en load werken niet bij dit spel: zij zijn bedoeld voor een eventuele latere uitbreiding van het spel.



Je ziet nu vóór je het figurenkeuze scherm (zie hiernaast); en je kunt beginnen met je ontwerp.

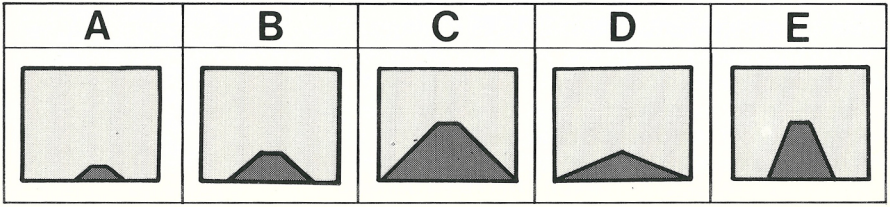
Scherm voor de keuze van de figuurtjes

Het ontwerpen van en spelen op je eigen circuit.

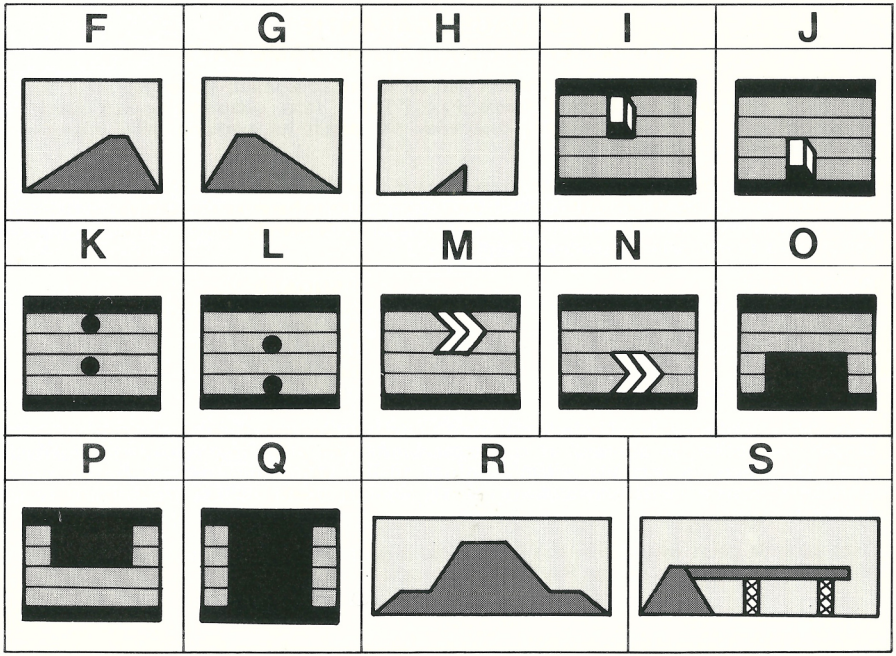
1. Je kunt kiezen uit 19 verschillende obstakels (A t/m S) Zie verderop.
2. Druk op de Toets A om de motorrijder naar de plaats te brengen waar jij wilt dat het obstakel komt te staan.
3. Beweeg het ▲ tekentje naar de letter (A t/m S) die staat bij het obstakel dat jij wilt kiezen. Druk nu op de Toets B en hup daar staat het obstakel al op de goede plaats.
4. Als je eigenlijk achteraf dat obstakel daar toch niet wilt hebben, breng dan het ▲ tekentje naar CL (haal weg). Druk dan weer op de Toets B en weg is ie.
5. Het aantal obstakels dat je op het circuit mag zetten is afhankelijk van het soort obstakels dat je neerzet en van de plaats waar je ze neer zet. Maar gemiddeld mag je er toch wel zo'n 50 plaatsen.
   * Als het geheugen vol is, verschijnt automatisch FINISH op het scherm.

6. Als je je circuit eenmaal afhebt, breng dan het ▲ tekentje naar END en druk op Toets B.
   * De Beste Rondetijd is 0.00.00 en de beste tijd voor het winnen van de 3e prijs is 0.08.00. De tijd van de eerste motorrijder zal aan het begin van het spel als de beste tijd op het scherm verschijnen en de tijd voor de 3e plaats (3RD) zal dus afhankelijk hiervan ook veranderen.
7. Als de aanduiding LP (traject) begint te knipperen, druk dan op toets A of op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om het aantal aan te geven; druk daarna op toets B om je keuze vast te leggen.
   * Je kunt hooguit 9 trajecten (LP) kiezen.
8. Nu verschijnt de ontwerp fase weer in beeld.
   * Kies nu SPEL A als je in je eentje wil spelen of SPEL B als je een wedstrijdje wil doen; druk nu vervolgens op de START toets.
9. Wanneer U de ontwerpfunctie niet verder wenst te benutten, verplaats het ruitpatroonvlagje naar de herinstelfunctie en druk de startknop in. De originele spellijst wordt dan zichtbaar.

De obstakels (met bijbehorende letters) die gebruikt worden voor het ontwerpen van je eigen circuit.



(H) is een superspringbaan



90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B. V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal-of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B. V.
T. a. v.: Nintendo Service Monteur
Post Bus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel: 03462-65148

BANDAI B. V.
Attn: Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden-en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462-65148 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Excitebike™ du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Excitebike fait partie de la série programmable de Nintendo. Son mode Design exclusif vous permet de créer votre propre parcours pour un défi différent à chaque partie. Vous pouvez aussi choisir cinq pistes différentes préparées par Nintendo, courir seul ou contre d'autres partenaires de moto-cross. Préparez-vous à des courbes hallucinantes, à des demi-tours rapides et à des sauts de la mort effrayants dans cette course du championnat Excitebike.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

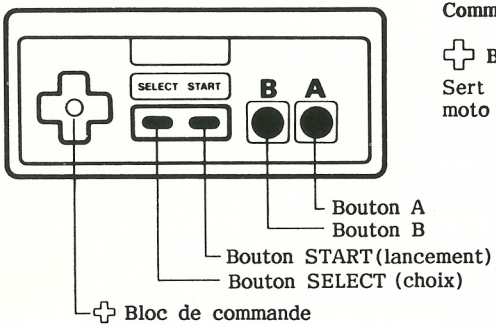
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

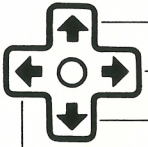
Commande 1



Commande 1 - Sert à toutes les parties.
Commande 2 - Ne sert pas.

Bloc de commande

Sert à maîtriser l'atterrissage de la moto rouge.



Pour tourner les guidons vers la gauche

Pour abaisser l'avant pendant un saut

Pour tourner les guidons vers la droite

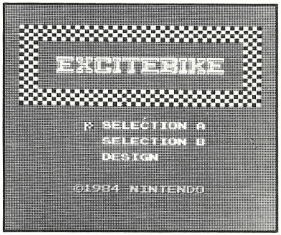
Pour lever l'avant pendant la course ou un saut

Bouton A

Ce bouton commande l'accélération et le freinage. Lorsqu'on appuie dessus, la moto accélère et elle freine lorsqu'on le relâche. A utiliser dans les courses ordinaires.

Bouton B

Bouton "turbo". Il permet au moteur d'accélérer rapidement, mais si on s'en sert trop, le moteur surchauffe. Si cela se produit, il faut attendre que le moteur refroidisse avant de relancer la moto.



Bouton SELECT
Sert à aligner le fanion avec le jeu de votre choix.

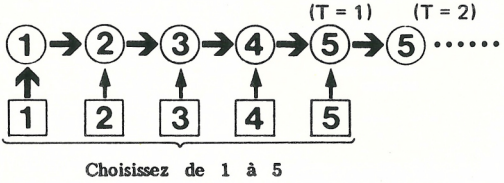
* On peut aussi déplacer le fanion à carreaux à l'aide du ✚ bloc de commande.
* SELECTION A signifie une course en solo.
* SELECTION B vous permet de courir contre des concurrents.
* Le mode DESIGN vous permet de programmer votre propre piste (voir les directives).

Bouton START
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:
Appuyez sur le bouton START pour interrompre le jeu au milieu d'une partie. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour reprendre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

3 COMMENT JOUER

* Avant de participer à une course Excitebike, vous devez d'abord vous qualifier dans une course "défi" préliminaire.



* Choisissez la course "défi" par laquelle vous voulez commencer, de 1 à 5.

· Si vous vous classez parmi les trois premiers dans la course préliminaire, vous passez à la course principale du même numéro.

[Exemples] * 3e position dans la course préliminaire → Course principale
* 4e position dans la course préliminaire → Fin de la partie

· Si vous vous classez parmi les trois premiers dans la course principale, vous passez à la prochaine course principale.

[Exemples] * Course principale 1 → Course principale 2 → Course principale 3
* Course principale 3 → Course principale 4 → Course principale 5

* Vous pouvez courir sur la 5e piste aussi longtemps que vous vous classez parmi les trois premiers dans la course principale de cette piste. Le nombre de fois que vous avez couru sur la piste 5 apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran (T = #).

* Si la partie prend fin (GAME OVER) lorsque T = 2 ou plus, le temps requis pour se classer en troisième position ne changera pas, à moins de retourner au menu des jeux avant de jouer la prochaine partie.

* Le temps requis pour se classer en 3e position est inscrit dans le coin inférieur gauche de l'écran (3RD).

· SELECTION A permet de courir en solo. SELECTION B permet de courir contre des concurrents.

· Il y a deux types de concurrents en motocross. Le premier type court normalement et le deuxième type se contente de poursuivre les autres. Lorsqu'un motocycliste en poursuite vous heurte par derrière, il tombe. Si vous frappez un concurrent par derrière, votre conducteur tombe.

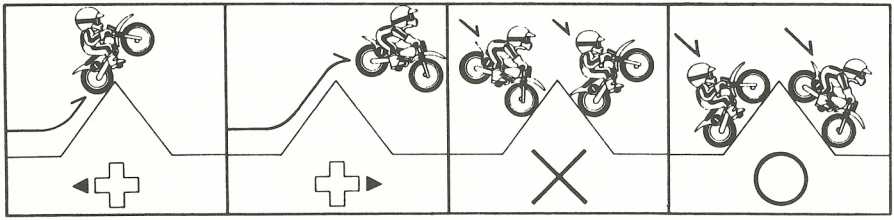
· La durée de la chute d'un conducteur dépend de la vitesse à laquelle il allait avant de tomber. Si le conducteur tombe sur un obstacle, il roule vers le côté de cet obstacle. Si votre conducteur tombe, appuyez sur le bouton A plusieurs fois et rapidement jusqu'à ce que votre conducteur remonte en selle.

· Si vous pesez trop longtemps sur le bouton B (bouton "turbo"), le moteur surchauffe. La température du moteur décroît lorsque vous traversez une zone fraîche (marquée ⟫). L'état du moteur est indiqué au tableau TEMP dans la partie centrale inférieure de l'écran.

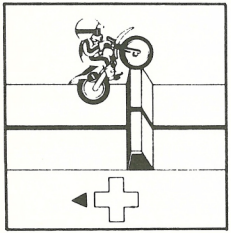
· La vitesse diminue lorsque vous quittez la piste ou si vous roulez sur de la boue.

Les sauts

• La longueur d'un saut dépend de la vitesse à laquelle vous courez avant le saut et de l'angle du saut, que vous pouvez maîtriser avec le ✚ bloc de commande.
• Lorsque la moto atterrit à plat sur ses deux roues, vous pouvez repartir rapidement. Si vous atterrissez sur une roue, votre moto chute.



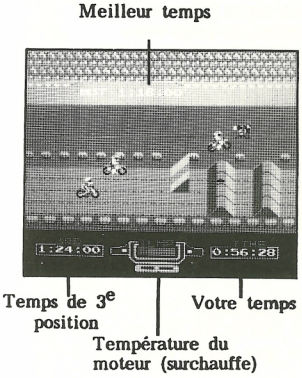
Saut élevé Saut bas



Les "wheelies"

Vous pouvez faire un "wheelie" (lever la roue avant dans les airs) pour surmonter les petits obstacles.

"Wheelie"



Affichage des temps

· Quand vous passez la ligne d'arrivée du premier tour, une tonalité se fait entendre et le chrono de ce tour apparaît au centre de l'écran.

. Le temps nécessaire pour se classer en 3e position est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran (3RD).

· Le meilleur temps du parcours (BEST) est affiché sur la clôture au milieu de la piste, tant dans la course préliminaire que dans la course principale.

· Le meilleur temps ne disparaît pas de l'écran lors de la remise à zéro (RESET). Il ne s'efface que lorsqu'on éteint l'interrupteur d'alimentation.

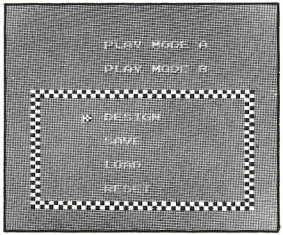
Techniques

-- Comment conserver une vitesse rapide --

* Efforcez-vous de demeurer en piste.
* Evitez de rouler dans la boue.
* Comme les autres coureurs essaient aussi d'éviter la boue et le coté de la piste, soyez très prudent lorsque vous côtoyez un autre coureur.
* Au moment de sauter par-dessus un gros obstacle, servez-vous du ✚ bloc de commande pour ajuster l'angle d'atterrissage de votre moto. Ceci vous évitera de ralentir lors de l'atterrissage et vous permettra de reprendre de la vitesse plus rapidement.

* Si vous vous servez du ✚ bloc de commande pour lever l'avant de la moto au milieu d'un saut, vous gagnez en hauteur mais pas en distance. Par contre, si vous vous servez du ✚ bloc de commande pour l'abaisser, vous pouvez sauter plus bas et plus loin.
Habituez-vous à bien utiliser ces commandes.
* Appuyez sur le bouton B (bouton "turbo") au moment du démarrage ou devant un obstacle pour gagner en vitesse.
* Vous pouvez vous servir de votre roue arrière pour faire tomber un autre coureur.
* Habituez-vous à bien distinguer les effets des boutons A et B.
* Empêchez le moteur de surchauffer en passant dans les zones fraîches (marquées ≫).

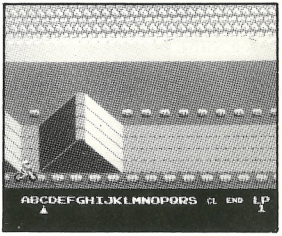
4. MODE DESIGN



Menu du mode Design

En mode DESIGN, vous pouvez dessiner votre propre parcours en plaçant différents obstacles et en choisissant le nombre de tours que vous voulez faire.
1. Appuyez sur la touche de remise à zéro (RESET) pour faire apparaître le menu des jeux.
2. En vous servant du bouton SELECT ou du ✚ bloc de commande, alignez le fanion avec DESIGN et appuyez sur le bouton START.
3. Le menu du mode DESIGN apparaît à l'écran. Alignez encore une fois le fanion avec DESIGN et appuyez sur le bouton START.

Note: Les menus "Save" et "Load" ne sont pas utilisés sur ce jeu; ils ont été programmés en vue d'additions futures à ce système de jeu.



Ecran de choix des obstacles

L'écran de choix des obstacles apparaîtra comme vous le voyez à gauche. Vous pouvez commencer à dessiner votre parcours.

Comment dessiner votre propre parcours

1. Vous avez le choix de 19 obstacles différents (de A à S). (Voir la liste plus loin).
2. Appuyez sur le bouton A pour déplacer le motocycliste là où vous voulez placer vos obstacles sur la piste.
3. Déplacez le symbole ▲ sous la lettre de A à S correspondant à l'obstacle que vous voulez placer. Appuyez sur le bouton B pour mettre l'obstacle en place.
4. Si vous faites une erreur et vous voulez effacer un obstacle, déplacez le symbole ▲ sous les lettres CL ("Clear" - effacer). Appuyez ensuite sur le bouton B pour effacer l'obstacle.
5. Le nombre d'obstacles que vous pouvez placer le long de la piste varie avec le type d'obstacles choisis et leur emplacement sur la piste. En général, on peut en placer environ 50.

* Le mot FINISH (fini) s'affiche automatiquement dès que la mémoire est pleine.

6. Lorsque votre parcours est dessiné, déplacez le symbole ▲ sous le mot END (fin) et appuyez sur le bouton B.

* Le "meilleur temps" affiché sera de 0:00:00 et le temps nécessaire pour atteindre la 3e position sera de 0:08:00. Le temps du premier conducteur de la partie sera affiché à la place du "meilleur temps", et le temps de la 3e position changera en conséquence.

7. Les lettres LP ("lap" - tour) commenceront à clignoter. Appuyez sur le bouton A ou sur les boutons du haut ou du bas du bloc de commande pour choisir le nombre de tours que vous préférez, et appuyez ensuite sur le bouton B pour enregistrer votre choix.

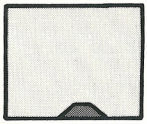
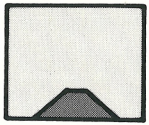
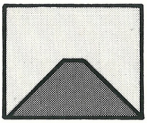
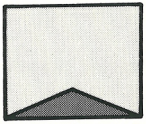
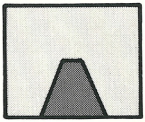
* Le nombre maximal de tours (LP) permis est de 9.

8. Le menu du mode DESIGN reparaîtra à l'écran.

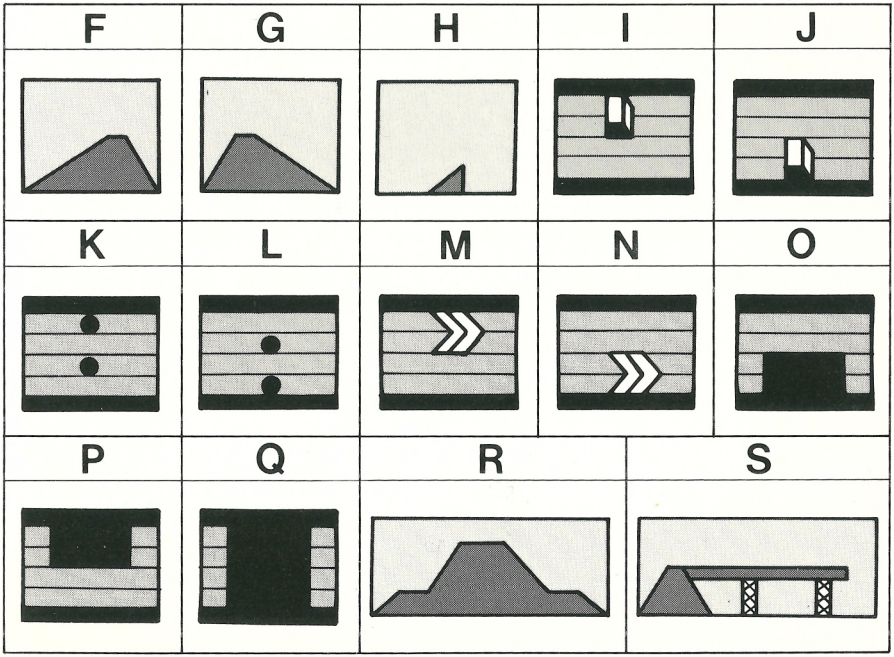
* Choisissez soit PLAY MODE A (mode de jeu A) pour une course en solo, soit PLAY MODE B (mode de jeu B) pour une course contre des concurrents. Appuyez ensuite sur le bouton START.

9. Lorsque vous voulez sortir du mode DESIGN, déplacez le fanion à carreaux à côté du mot RESET (remise à zéro), et appuyez sur le bouton START. Le menu de départ reviendra à l'écran.

Liste des obstacles à utiliser pour dessiner votre propre parcours

A	B	C	D	E
				

* H est une super-rampe de saut.



GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

Distributed by BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON